DAYS OF Thunder™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatability with your Nintendo Entertainment System™.

This Game is
Licensed by Nintendo®
for Play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

™ & © 1990 Paramount Pictures.
All rights reserved.
Source code copyright © 1990
Mindscape Inc. & Beam Software
Pty. Ltd. Designed and developed
by Beam Software Pty. Ltd.
All rights reserved.
4PS185
Printed in Japan.

Mindscape International
The Coach House
Hooklands Estate · Scaynes Hill
West Sussex RH17 7NG
England

VORBEREITUNG

1. Legen Sie Ihre 'Days of Thunder'-Computerspiel-Kassette mit der beschrifteten Seite nach oben in Ihr NES-Gerät, und schließen Sie die Klappe. Nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Ihr NES-Gerät korrekt angeschlossen ist, den Einschaltknopf betätigen, um das Gerät einzuschalten. 'Days of Thunder' ist nur für einen Spieler konzipiert, der das Kontrollinstrument (Controller) in der Kontrollanschlußbuchse 1 (Controller Port 1) benutzt.

2. Nachdem der Name des Spiels und der Vorspann auf dem Bildschirm erschienen sind, drücken Sie den **Start** knopf, um Ihre Karriere als Karambolagerennfahrer (Stock Car Racing) zu beginnen.

LASSEN SIE IHREN MOTOR ANSPRINGEN

Wenn Sie wirklich sehr schnell fahren möchten, um zu erleben wie es sich im Computerspiel 'Days of Thunder' fährt, halten Sie den **Start** knopf niedergedrückt, bis Sie einen einzigen Wagen (Ihren) auf der Strecke sehen. Dies ist die Qualifizierungsrunde des ersten Rennens (Daytona Beach). Nun drücken Sie den Knopf **A**, um zu beschleunigen, drücken Sie Knopf **B**, um in Kurven zu bremsen und um nach links und rechts fahren, bedienen Sie das Kontrollinstrument (Controller).

Nachdem Sie nun das Computerspiel ausprobiert haben, beginnen Sie nochmal. Dieses Mal lesen Sie jedoch den Rest des Handbuch durch, um zu erfahren wie die Fahrtechniken "Pipelining" und "Slipstreaming" im Rennen genutzt werden. Wie wichtig es ist, Ihre Boxenstopps richtig zu planen. Wie Sie Ihre Mannschaft am besten einsetzen, um ihre

Boxenstopps in der kürzesten Zeit zu absolvieren. Wie Ihr Wagen durch Verchleiß versagt oder plötzlich mitten im Rennen stehen bleibt, falls Sie sich beim Karambolagerennen nicht genau auskennen. Vergessen Sie nicht, daß Sie nur ein Anfänger sind, der es mit den erfahrensten Karambolagerennfahrern der Welt aufnimmt. Außerdem sind ihre Konkurrenten ziemlich schwer zu schlagen.

ÜBERBLICK

Laß mich fahren. Sie konstruieren mir einen Wagen und ich gewinne in Daytona im nächsten Jahr.

Daß glauben aber nur Sie, haha? Sie sind neu und unerfahren. Sie haben noch nie an eimem Karambolagerennen teilgenommen und müssen sich gegen die Größten behaupten. Sie haben gerade ein großes Versprechen gegeben, das Sie nun auch halten müssen. Tun Sie es, oder lassen Sie es bleiben! Setzen Sie alles aufs Spiel.

Sie sind Cole Trickle, ein Anfänger, und Sie werden das Dröhnen der Motoren und das Quietschen der Reifen beim Karambolagerennen des Films "Days of Thunder" erleben. Schnallen Sie sich an, und los geht's!

Sie treten gegen 15 andere erfahrene Fahrer in acht Serienpokalrennen an. Unter ihnen befinden sich Ihre Erzrivalen, Rowdy Burns und Russ Wheeler. Die beiden sind clevere, erfahrene und aggressive Fahrer, die sehr schwer auf der Rennstrecke zu schlagen sind. Während des Serienpokalrennens sehen Sie, wie Sie im Vergleich mit Rowdy und den anderen Rennfahrer abschneiden, und zwar erscheint eine Gesamtplazierung nach dem Rennen auf dem Bildschirm aus der ersichtlich ist, wie jeder abgeschnitten hat. Darüber

hinaus erscheinen die Rennergebnisse auf dem Bildschirm, wobei Platz und die gewonnenen Punkte nach jedem Rennen dargestellt werden.

VORBEREITUNG

Die Rennen finden auf sieben verschiedenen Rennstrecken statt (zwei Rennen werden in Daytona Beach veranstaltet). The Strecken unterscheiden sich in Verlauf und Länge, um Ihre Fähigkeit als Fahrer gründlich zu testen. Vor jedem Rennen findet ein Trainingsrennen, bestehend aus vier Runden, statt, um Ihre Startposition zu ermitteln. Sollten Sie während der Saison schlecht abschneiden, kann Ihr Sponsor Sie zu einem Zeitrennen bitten. Sie müssen die vom Sponsor gesetzte Zeit unterbieten, um weiterhin gesponsert zu werden.

Es ist im Grunde noch nie vorgekommen, daß ein Neuling wie Sie, das Serienpokalrennen gewonnen hat. Sie müssen die Fahrtechniken, wie "Slipstreaming" und "Pipelining" beherrschen, um sich behaupten zu können. Nur ein großer Sieger zu werden, reicht jedoch nicht aus. Sie müssen darüber hinaus auch die schnellste Mannschaft in der Box haben, die Ihnen untersteht, so daß Sie eine Chance haben zu gewinnen. Die Überwachung des Benzintanks, der Reifen und der allgemeine mechanische Zustand des Wagens sowie die Planung, wann Sie Boxenstopp machen, gibt Ihnen mehr als genug zu tun, wenn Sie durch den Verkehr der Rennstrecke rasen. Sind Sie startklar?

DAS SERIENPOKALRENNEN

Als Anfängerfahrer namens Cole Trickle ist es Ihr sehnlichster Wunsch, die acht Serienpokalrennen zu gewinnen. Nach jedem Rennen erhalten die Fahrer Punkte, die von

ihrem Platz abhängen, sowie Bonuspunkte. Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl, in den acht Rennen, erhält den Pokal. Es folgt die Punkteverteilung:

Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121
7	146	15	118
8	142	16	115

• Sollte ein Fahrer in einer Runde des Rennens führen, erhält er fünf Zusatzpunkte.
• Der Fahrer, der in den meisten Runden führt, erhält ebenso fünf Punkte.
Beispiel: Erster Platz und führend in den meisten Runden ergibt 185 Punkte.

Die Rennsaison beginnt in Daytona Beach, gefolgt durch Veranstaltungen in Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix und schließlich der entscheidende Wettbewerb wieder in Daytona Beach. Verlauf und Länge einer jeden Strecke unterscheiden sich voneinander, deshalb lohnt es sich die graphische Darstellung vor dem Rennen und sonstige Informationen über die Strecke vor dem Rennen gründlich anzusehen.

Das Rennergebnis erscheint nach jedem Rennen auf dem Bildschirm, wobei der Platz und die Punkte von jedem Fahrer angegeben werden. Die Gesamtplazierung im Pokalrennen erscheint ebenso nach jedem Rennen auf dem Bildschirm, wobei die gesamten Punkte bis zu diesem Zeitpunkt aufaddiert werden.

DAS RENNEN MIT IHREM KARAMBOLAGEWAGEN

Der restliche Teil des Handbuchs befaßt sich mit der Reihenfolge der Spielwettbewerbe, beschreibt wie Sie fahren und Boxenstopps vornehmen, erklärt die Instrumente und anderen Bildschirmanzeigen, und gibt Ihnen wichtige Rennfahrtaktiken. Setzen Sie sich nun hinter das Steuerrad, und beginnen Sie die erste Runde mit Ihrem Karambolagewagen.

Instrumentenanzeige

Die folgenden Instrumentenanzeigen erscheinen während allen Rennwettbewerben, wie Trainingsrennen, gezielten Zusammenstößen und Ausscheidungsrennen mit schlechten Leistungszeiten auf dem Bildschirm.

Benzinanzeige: Der blaue Streifen links oben auf dem Bildschirm zeigt den derzeitigen Stand der Benzinuhr. Wenn der blaue Streifen ganz oben ist, haben Sie einen vollen Tank.

Tachometer: Der Tachometer befindet sich unten, in der Mitte des Bildschirms, wo Sie eine analoge Anzeige Ihrer derzeitigen Geschwindigkeit in Meilen per Stunde erhalten. Ihr Fahrzeug kann eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 200 Meilen pro Stunde (ca. 320 km/h) auf einer geraden Strecke erreichen. Mit dieser Geschwindigkeit können Sie jedoch

nicht durch Kurven fahren! Außerdem kann Reifenabnutzung und ein Motorschaden ihre Höchstgeschwindigkeit negativ beeinflussen.

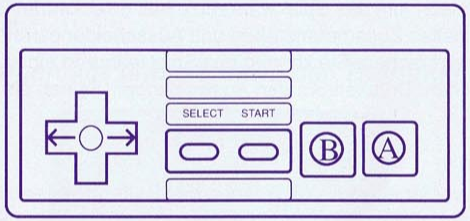
Drehzahlmesser: Der Drehzahlmesser befindet sich rechts neben dem Tachometer und gibt Aufschluß darüber, wie schwer der Motor arbeitet. Je höher die Drehzahl, desto schneller arbeitet der Motor. Der Drehzahlmesser nimmt während des Schaltens auffallend ab, das automatisch vor sich geht, wenn Sie beschleunigen.

Schadenanzeiger: Sie müssen während des Rennens diesen Anzeiger stets im Auge behalten, um zu entscheiden, wann Sie einen Boxenstopp einlegen müssen. Der Schadenanzeiger besteht aus einem Fahrzeugdiagramm, das sich links unten auf dem Bildschirm befindet und Motorschäden, Reifenabnutzung und Benzintankbeschädigung anzeigt. Grün bedeutet, daß der Motor, der Benzintank oder ein bestimmter Reifen in Ordnung sind. Gelb weist auf etwas Abnutzung hin. Lila bedeutet erhöhte Abnutzung und Rot äußerste Abnutzung. Mit geplatztem Reifen können Sie nur noch in den Boxenstopp rollen. Ein totaler Motorschaden bedeutet, daß Sie aus dem Rennen ausscheiden.

Textfeld: Verschiedene Texte laufen durch das Textfeld unten auf dem Bildschirm.

STEUERFUNKTIONEN AUF DER RENNSTRECKE

Die folgenden Steuerfunktionen sind während allen Rennwettbewerben, wie Trainingsrennen, gezielten Zusammenstößen und Ausscheidungsrennen mit schlechten Leistungszeiten in Betrieb.



A	Beschleunigen
B	Bremsen
Select	Unterbrechen/weiterspielen
←	Links abbiegen
→	Rechts abbiegen

Halten Sie den Knopf **A** so lange niedergedrückt, bis Sie die gewünschte Geschwindigkeit erreicht haben (normalerweise die Höchstgeschwindigkeit). Um die Geschwindigkeit beizubehalten, brauchen Sie nicht den Knopf niedergedrückt halten. Das heißt nachdem Sie die gewünschte Geschwindigkeit erreicht haben, können Sie den Knopf loslassen.

Wenn Sie jedoch andere Fahrzeuge, die äußere Umzäunung und Kurven berühren - sowie während des Schaltens – verringert sich Ihre Geschwindigkeit; dann müssen Sie wieder den Knopf **A** niederdrücken, um die Höchstgeschwindigkeit nach diesen Zwischenfällen zu erreichen. Zum Bremsen reicht es in den meisten Fällen, wenn Sie den Knopf **B** etwas berühren. Da Sie nicht unnötigerweise an Geschwindigkeit verlieren wollen. Wählen Sie den Auswahlknopf (Select), um das Spiel während eines Streckenrennens, Trainingsrennens, gezielten Zusammenstößen und Ausscheidungsrennen mit schlechten Leistungszeiten zu unterbrechen. Sie können das Spiel während eines Boxenstopps jedoch nicht unterbrechen. Drücken Sie den Auswahlknopf (Select) ein zweites Mal, um weiterzuspielen.

Trainingsrunden

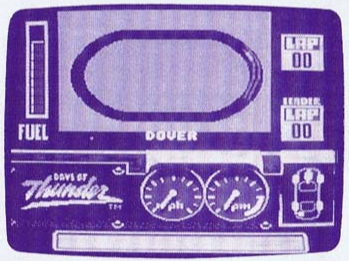
Um Ihre Startposition vor jedem der acht Rennen des Serienpokals zu bestimmen, müssen Sie vier Trainingsrunden allein auf der Strecke absolvieren. Die beste Rundenzeit, der vier Runden, wird mit denen der besten Rundenzeiten der anderen Fahrer verglichen, um Ihre Startposition zu ermitteln, obgleich Sie die Runden der anderen Fahrer nicht sehen. Sie müssen natürlich die schnellste Rundenzeit aller Fahrer haben, um die überaus wichtige Poleposition (vorderste Startposition des Trainingsschnellsten) zu bekommen. Der Druchlaufstreifen (Scroll Bar) zeigt die Zeit an, die Sie für die Poleposition unterbieten müssen.

Die Wagen starten jedes Rennen in acht Reihen mit je zwei Wagen. Wenn Sie die Poleposition gewinnen, startet Ihr Wagen in der ersten Reihe in der Innenseite der Strecke, was die vorteilhafteste Position ist. Sollten Sie die schlechteste Trainingszeit von allen

haben, starten Sie in der letzten Außenreihe, so daß Sie alle Wagen überholen müssen, nachdem Sie die Startlinie überquert haben, um das Rennen zu beginnen.

Ehe Sie zum Trainieren auf die Strecke kommen, wird Ihnen die Trainingsstrecke auf dem Bildschirm gezeigt. Ein weißer Punkt folgt der Strecke, um Ihre momentane Position anzuzeigen. Wenn Sie für den Trainingslauf startklar sind, drücken Sie Knopf **A** und das Streckenbild erscheint.

Bildschirmanzeigen vor und während der Trainingsrunde



Streckenverlauf/Momentane Positon: Der Streckenverlauf auf dem Sie trainieren, wird vor dem Trainingslauf dargestellt. Ein weißer Punkt, der der Strecke folgt, zeigt Ihre Position an. Wenn Sie startklar sind, drücken bei dieser Bildschirmanzeige den Knopf **A**, um den Traininglauf zu beginnen.

Streckenansicht: Diese Anzeige auf dem Bildschirm erfordert die größte Aufmerksamkeit! Sie sehen hierbei Ihren Wagen von einer erhöhten Position von hinten auf die Strecke, die von einer Umzäunung umgeben ist. Während des Trainingslaufs (und Ausscheidungsrennen mit schlechten Leistungszeiten) ist nur Ihr Wagen auf der Strecke.

Derzeitiger Rundenanzeiger: Das Feld rechts oben auf dem Bildschirm gibt die Zahl der gegenwärtigen Runde an. Vor jedem Rennen, absolvieren Sie vier Trainingsrunden. Die beste Rundenzeit, der vier Runden, die Sie absolviert haben, wird zur Ermittlung Ihrer Startposition im kommenden Rennen herangezogen.

Derzeitiger Rundenzeitanzeiger: Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie den Rundenanzeiger und Sie finden dort ein weiteres Feld, das die verstrichene Zeit für die momentane Runde anzeigt.

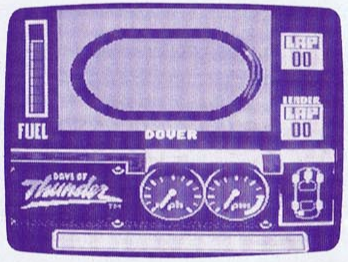
Anzeiger der besten Rundenzeit: Ein weiteres Feld unter dem "Derzeitigen Rundenzeitanzeiger" zeigt Ihre beste Rundenzeit während der Trainingsrunden an. Die beste Rundenzeit, der vier Runden, die Sie absolviert haben, wird wieder zur Ermittlung Ihrer Startposition im kommenden Rennen herangezogen.

Das Rennen beginnt

Nachdem Sie Ihre Trainingsrunden beendet haben, sehen Sie die Strecke von oben, auf der Sie ein Rennen austragen werden. Darüber hinaus erscheinen andere wichtige Informationen bezüglich der Strecke, sowie die nötige Anzahl der Runden, um das Rennen zu beenden. Der Streckenverlauf und die Rundenlänge sind im Serienpokal unterschiedlich. Der weiße Punkt stellt wiederum Ihre Position dar, wenn Sie Ihre

Trainingsrunden fahren. Dieses Mal sehen Sie jedoch auch die anderen Fahrer, die durch blaue Punkte auf der Strecke dargestellt sind. Wenn Sie startklar sind, drücken Sie Knopf **A**. Sollten Sie den Knopf **A** nicht drücken, beginnt das Rennen automatisch, nachdem die Wagen eine vollständige Runde, die auf dem Anzeiger zu sehen ist, absolviert haben.

Bildschirmanzeigen vor und während eines Rennens



Streckenverlauf/Startposition. Der Streckenverlauf und der Streckenname, auf dem Sie ein Rennen austragen werden, wird vor dem Rennen angezeigt. Ihre Position im Startfeld, die durch ihre Trainingsrundenzeit in Verbindung mit den Trainingsrundenzeiten der anderen Fahrer ermittelt worden ist, wird durch einen weißen Punkt dargestellt, der sich entlang der Strecke bewegt. Blaue Punkte stellen die anderen Wagen dar. Wenn Sie startklar sind, drücken bei dieser Bildschirmanzeige den Knopf **A**, um den Traininglauf zu beginnen.

Streckenansicht: Dieser Bildschirmabschnitt zeigt Ihren Wagen, den anderen Verkehr und natürlich die Strecke. Ihr Wagen unterscheidet sich ganz leicht durch seine auffallende Farbe von den anderen Wagen (die sich übrigens - sollten Sie so weit kommen - während des Serienpokalrennens farblich verändern). Außerdem ist Ihr Wagen der einzige, der auf Ihre Steuerungs-, Beschleunings- und Bremsbefehle reagiert!

Derzeitiger Rundenanzeiger: Das mit "LAP" markierte Feld oben rechts auf dem Bildschirm, gibt Ihnen Aufschluß über welche Runde Sie gerade fahren

Platzanzeiger: Rechts unter dem Rundenanzeiger ist das mit "PLACE" markierte Feld, das Ihnen Aufschluß über Ihren derzeitigen Platz im Rennen gibt.

Ausscheidungsrennen mit schlechten Leistungszeiten

Wenn Ihre Fahrfertigkeit nicht den Vorstellungen Ihrer Sponsoren entspricht, wird er unter Umständen etwas ungeduldig. Es ist nicht zuletzt ihr Geld! Die Sponsoren können darauf bestehen, daß Sie ein Ausscheidungsrennen auf Zeit machen müssen, um zu sehen, wie schnell Sie sind. Diese Art von Rennen ist ähnlich wie ein Trainingsrennen, wobei nur Sie auf der Strecke sind. Es unterscheidet sich jedoch dadurch, daß Sie die vorgegebene Zeit unterbieten müssen, um weiter an den Veranstaltungen teilzunehmen. Sollten Sie in eine derartige Situation geraten, müssen Sie sich im klaren darüber sein, daß es immer schwieriger wird, die Zeit im Verlauf des Serienpokalrennens zu unterbieten. Sollten Sie Ihre Fahrferitigkeit unter Beweis stellen müssen, ist es ratsam dies am Anfang des Serienpokalrennens zu tun!

Boxenstopps

Boxenstopps sind überaus wichtig für den Rennerfolg. Im allgemeinen wollen Sie so wenig Boxenstopps vornehmen wie nur irgend möglich. Wenn Sie einen Boxenstopp vornehmen, sollte er schnell von statten gehen. Während des Boxenstopps können Sie einen, zwei, drei oder vier Reifen wechseln, Motorschäden reparieren lassen und auftanken. Sie müssen nicht alles auf einmal tun. Machen Sie was notwendig ist, denn jede Sekunde, die Sie im Boxenstopp verbringen, kostet Sie eine Sekunde, die Sie auf der Rennstrecke hätten verbringen können. Jedesmal wenn ein Wagen vorbeifährt ertönt eine Glocke, während Sie im Boxenstopp sind.

Es gibt vier Gründe, aus denen Sie einen Boxenstopp einlegen:

1. Sie haben nur noch wenig Benzin, was von dem blauen Streifen links auf dem Bildschirm ersichtlich ist.

2. Ein oder mehrere Reifen sind abgenutzt. Schauen Sie sich die Farbe Ihres Wagendiagramms des Schadenanzeigers an. Lila bedeutet erhöhte Abnutzung und Rot vollkommen abgenutzt. Je größer die Abnutzung, desto schlechter ist die Leistungsfähigkeit Ihres Wagens. Die Auswirkung abgenutzter Reifen schlägt sich in einer reduzierten Höchstgeschwindigkeit und schlechter Fahreigenschaften nieder.

3. Ihr Motor muß überholt werden. Achten Sie wiederum auf die Farbe des Motordiagramms Ihres Wagens auf dem Schadenanzeiger. Ein grüner Motor ist in Ordnung, ein gelber Motor hat einige Mängel, ein lilafarbener Motor muß unbedingt

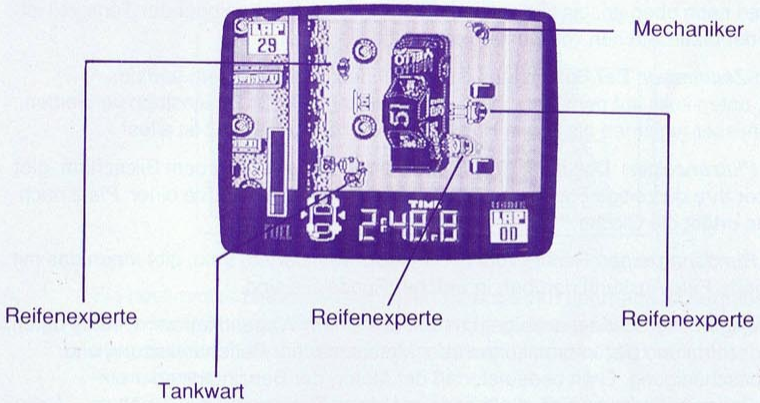
repariert werden und ein roter Motor ist schon fast ein totaler Motorschaden. Die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit werden durch den Motorverschleiß in Mitleidenschaft gezogen.

4. Der Tank ist beschädigt und verliert Benzin. Dies wirkt sich natürlich schwerwiegend auf Ihren Treibstoffverbrauch aus! Schauen Sie nochmals auf den Schadenanzeiger. Ein grüner Benzintank ist in Ordnung, wohingegen Gelb, Lila und Rot eine zusehende Verschlechterung des Tankzustandes bedeuten.

Zufahrtsweg von der Rennstrecke zum Boxenstopp

Während des Rennens erscheinen pro Runde einmal die Worte "PITS PITS PITS" (Boxenstopp) links (d. h. auf dem schwarzen Streifen entlang der Fahrbahn). Dieser Bereich dient als Zufahrtsweg zum Boxenstopp "pit road". Um Ihren Boxenstopp anzufahren, drücken Sie Knopf **B**, um zu bremsen; und steuern Sie Ihren Wagen nach links, wenn Sie darauf warten, daß der Zufahrtsweg augenblicklich auf dem Bildschirm erscheint. Dadurch begibt sich Ihr Wagen beim Vorbeifahren des Zufahrtsweges automatisch zum Boxenstopp. Falls Sie nach links steuern, ohne vorher genügend gebremst zu haben, rast Ihr Wagen durch den Boxenstopp wieder auf die Rennstrecke zurück ohne anzuhalten. Wenn Sie nicht rechtzeitig nach links steuern, verpassen Sie der Boxenstopp und fahren auf der Rennstrecke weiter.

Bildschirmanzeigen während des Boxenstopps



Boxenstoppbereich: Im Boxenstoppbereich sehen Sie Ihren Wagen, die fünf Mannschaftsmitglieder, einen Wagenheber für beide Wagenseiten und neue Reifen.

Bezintankanzeiger: Der blaue Streifen links oben auf dem Bildschirm, gibt Ihren derzeitigen Benzinbestand an. Wenn Sie dem Tankwart zum Auftanken Bescheid geben, steigt der blaue Streifen nach oben an, bis Sie entweder den Knopf **A** drücken oder der Tank voll ist (d. h. wenn der blaue Streifen vollkommen oben ist).

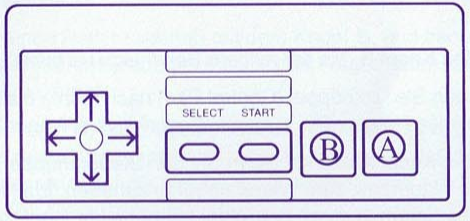
Boxenstopp-Zeitmesser: Der Boxenstopp ist ein Rennen gegen die Zeit, und der Zeitmesser, unten links auf dem Bildschirm, mißt wie lange Sie im Boxenstopp verbleiben. Dieser Zeitmesser registriert bis zu ein Hunderstel einer Sekunde. Zeit ist alles!

Derzeitiger Platzanzeiger: Das mit "PLACE" markierte Feld unten auf dem Bildschirm, gibt Auskunft über Ihre derzeitige Plazierung im Rennen. Jedesmal wenn Sie einen Platz nach unten rücken ertönt die Glocke.

Derzeitiger Rundenanzeiger: Rechts vom mit "PLACE" markiertem Feld, gibt Ihnen das mit "LAP" markierte Feld Auskunft darüber, in welcher Runde Sie sind.

Schadenanzeiger: Der Schadenanzeiger besteht aus einem Wagendiagramm rechts unten auf dem Bildschirm und gibt Informationen über Motorschäden, Reifenabnutzung und Benzintankbeschädigung. Grün bedeutet, daß der Motor, der Benzintank oder ein bestimmter Reifen in Ordnung sind. Gelb bedeutet etwas Abnutzung. Lila erhöhte Abnutzung und Rot äußerste Abnutzung.

Kontrollfunktionen im Boxenstopp



A Ein bestimmtes Mannschaftsmitglied führt die ihm übertragene Aufgabe aus.

B Bei jeder Betätigung eines Knopfes wird ein anderes Mannschaftsmitglied ausgewählt. Ein bestimmtes Mannschaftsmitglied (das jetzt blinkt!) ist einsatzbereit.

Select Bringt den Wagen vom Boxenstopp zurück auf die Rennstrecke, sobald sich alle Mannschaftsmitglieder vom Wagen entfernt haben.

↑
← →
↓ Bewegt ein bestimmtes Mannschaftsmitglied in die gewünschte Richtung.

Wenn Sie im Boxenstopp angekommen sind, wählen Sie zuerst das Mannschaftsmitglied aus, bringen Ihn an die gewünschte Stelle und dort seine Aufgabe verrichtet. Ein Boxenstopp läuft folgendermaßen ab:

Reifenwechsel

1) Drücken Sie den Knopf **B**, bis der mittlere Reifenexperte blinkt.

2) Schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach rechts bis das Mannschaftsmitglied gegen den Wagenheber links vom Wagen stößt.

3) Drücken Sie den Knopf **A** und schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach rechts, um den Wagen mit dem Wagenheber anzuheben. Ein Reifenwechsel ist ohne vorheriges Anheben durch den Wagenheber nicht möglich. Außerdem können Sie nur die Reifen der Wagenseite wechseln, die aufgebockt ist.

4) Drücken Sie Knopf **B**, bis der oberste Reifenexperte blinkt.

5) Schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach rechts, um den Reifenexperten direkt zum linken Vorderreifen zu bringen.

6) Drücken Sie Knopf **A**, so daß der Reifenexperte den Reifen wechselt.

7) Drücken Sie Knopf **B**, bis der Reifenexperte unten blinkt und wiederholen Sie Schritte 5 und 6, um den linken Hinterreifen zu wechseln. Wenn Sie schnell genug sind, können zwei Reifenexperten gleichzeitig Reifen auf der gleichen Wagenseite wechseln. Sie müssen nicht darauf warten, daß einer fertig ist, ehe der andere anfangen kann.

8) Drücken Sie Knopf **B**, bis das mittlere Mannschaftsmitglied (mit dem Wagenheber) blinkt, dann Knopf **A** drücken, um den Wagen vom Wagenheber herunterzunehmen.

9) Wählen Sie einen Reifenexperten mit dem Knopf **B**, und benutzen Sie den Steuerknüppel (Control Pad), um ihn vor den Wagenheber auf der rechten Wagenseite zu bringen.

10) Drücken Sie Knopf **A**, und schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach links, um die rechte Wagenseite aufzubocken. Nun wechseln Sie die Reifen auf der rechten Wagenseite, auf die gleiche Art und Weise, wie auf der linken, mit der Ausnahme, daß Sie ausgewählte Mannschaftsmitglieder von der linken Wagenseite zur rechten Seite mit dem Steuerknüppel (Control Pad) bringen müssen.

Motorreparatur

1) Mit der rechten Wagenseite aufgebockt, drücken Sie Knopf **B**, bis die Mechaniker (Mannschaftsmitglieder mit einen Schraubenschlüssel in der Hand oben rechts auf dem Bildschirm) blinken.

2) Schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach links, bis der Mechaniker in die rechte Vorderseite des Wagens stößt.

3) Drücken Sie den Knopf **A**, so daß der Mechaniker den Motor repariert. Je länger der Mechaniker dazu braucht, desto besser wird der Motor repariert. Wenn sich die Farbe des Schadenanzeigers für den Motor auf Grün ändert, ist Ihr Motor vollständig repariert.

4) Drücken Sie Knopf **A**, so daß der Mechaniker mit der Reparatur des Motors aufhört; andernfalls wird er automatisch aufhören, wenn der Motor restlos repariert ist.

Auftanken

1) Drücken Sie Knopf **B**, bis der Tankwart (das Mannschaftsmitglied mit dem Ersatzkanister in der Hand, der am nächsten zum Wagen ist) blinkt. Vergessen Sie nicht, daß Sie den Wagen nicht auftanken können, wenn er aufgebockt ist!

2) Schieben Sie den Steuerknüppel (Control Pad) nach rechts, bis der Tankwart hinten rechts in die Wagenseite stößt.

3) Drücken Sie Knopf **A**, so daß der Tankwart den Wagen auftankt. Je länger der Tankwart den Wagen auftankt, desto mehr Benzin haben Sie, was auf dem blauen Streifen über dem Zeitmesser dargestellt wird.

4) Wenn der Tank voll ist, hört der Tankwart automatisch auf den Wagen zu betanken. Wenn Sie keinen vollen Tank brauchen, drücken Sie Knopf **A** oder **B**, so daß der Tankwart aufhört den Wagen zu betanken.

Vergessen Sie nicht, daß der Wagen auf der Seite aufgebockt werden muß, auf der die Reifen gewechselt werden sollen. Dies erfolgt durch ein Mannschaftsmitglied, ehe der Reifen gewechselt wird. Irgendeiner der drei Reifenexperten kann den Wagen aufbocken und irgendeinen Reifen wechseln. Außerdem muß die rechte Wagenseite aufgebockt werden, um Motorreparaturen durchzuführen!

Vor dem Auftanken muß der Wagen natürlich wieder vom Wagenheber heruntergenommen werden. Vergessen Sie auch nicht, daß das Mannschaftsmitglied sich am richtigen Ort befinden muß, um die gewünschte Wartungsarbeit vornehmen zu können, wenn Sie Knopf **A** drücken. Wenn sich zum Beispiel Ihr Reifenexperte nicht genau in der Mitte des Reifens befindet, den er wechseln soll, kann er die Aufgabe nicht durchführen und ein Signalton ertönt.

Mit Knopf **A** oder **B** können Sie das Auftanken bzw. Motorreparaturen abbrechen. Dies ist hilfreich, wenn Sie keinen vollen Benzintank brauchen, um das Rennen zu beenden. Lasen Sie Ihren Tank nur so weit vom Tankwart füllen, wie Sie es für richtig halten, um das Rennen zu beenden. Drücken Sie einfach Knopf **A** oder **B**, um den Tankvorgang abzubrechen. Dadurch sparen Sie die Zeit, die notwendig wäre, um den Benzintank vollkommen zu füllen.

Verlassen des Boxenstopps

Vergewissern Sie sich, daß sich alle Mannschaftsmitglieder vom Wagen entfernt haben, und drücken Sie den Auswahlknopf (Select). Der Wagen muß vom Wagenheber heruntergelassen worden sein, der Tankwart und der Mechaniker müssen sich ebenso vom Wagen entfernt haben.

Rennfahrtaktiken

Ein paar Tips zu den Rennfahrtaktiken geben Ihnen eine bessere Siegmöglichkeit. "Side-slamming", "Pipelining" und "Slipstreaming" geben Ihnen zusätzliche Fahrfertigkeiten, um ein siegreicher Fahrer zu werden.

"Side-slamming": Abschneiden des Fahrwegs der konkurrierenden Wagen sowie das Hineinfahren in die Wagenseite sind erlaubte Taktiken des Spiels. Natürlich kann dieser aggressive Fahrstil dazu führen, daß Sie auch einen Unfall haben. Stabilität und Solidität des Wagens werden mit Sicherheit darunter leiden.

"Pipelining": Es gibt einen perfekten Weg durch die eingezäunten Kurven. Das Problem ist, das ihn jeder kennt, sich dafür in die Kurve legt und dann in die Innenseite der geradeausführenden Fahrbahn gelangt, was wiederum zu einer gravitationsbedingten Geschwindigkeitssteigerung führt. Sie müssen sich hierzu an eine Position durchdrängeln, so daß Sie das "Pipelining" anwenden können. Andere Fahrwege durch die Kurve sind nicht so vorteilhaft.

"Slipstreaming": Wenn Sie im Fahrtwind oder Abstrom eines fahrenden Wagens bleiben, wird Ihr Wagen durch den Abstrom des vorderen Wagens gezogen, so daß Sie Benzin einsparen. Außerdem können Sie schneller als sonst beschleunigen, wenn Sie in den oder aus dem Abstrom herausfahren. Die beste Möglichkeit, einen Wagen zu überholen, ist in seinen Abstrom zu gelangen und dann mit der gewonnenen Geschwindigkeitssteigerung ihn zu überholen. Fahren Sie dicht hinter einem schnellen Wagen her, um in den Abstrom zu gelangen.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

COMENZANDO

1. Inserta tu cartucho *"Days of Thunder"*, con la etiqueta hacia arriba, y cierra la tapa. Asegúrate de que tu consola está adecuadamente conectada, y pulsa el botón de encendido. *"Days of Thunder"* está diseñado para un sólo jugador, usando el mando de control 1.
2. Después de aparecer la pantalla de presentación, pulsa el botón **Start** para comenzar la carrera.

ENCENDIENDO MOTORES

Si quieres saber lo que es conducir a toda velocidad, sólo tienes que probar con *"Days of Thunder"*, pulsando el botón **Start** hasta que veas un coche (el tuyo) en una pista. Se trata de una carrera de clasificación para el primer circuito (Daytona Beach). Ahora pulsa el botón **A** para acelerar, el botón **B** para frenar antes de las curvas, y el bloque de control para desplazarte a derecha e izquierda.

Ahora que tienes una idea general del sistema de juego, deberás leer el resto del manual para descubrir estrategias de conducción, como el "pipelining" o el "slipstreaming". También tendrás que saber lo importante que es planificar tus paradas, y coordinar a tu equipo de mecánicos para que pongan a punto tu vehículo en el menor tiempo posible. Por otra parte, si no conoces los secretos de las carreras *"Stock Car"* tu coche terminará ardiendo en el centro de la pista. Recuerda que de momento no eres mas que un novato que se enfrenta a los mejores conductores del mundo, y que tus oponentes no son fáciles de derrotar.

INTRODUCCION

Déjame conducir. Constrúyeme un coche y yo ganaré en Daytona el próximo año.

¿De verdad? No tienes experiencia. Nunca has pilotado un "stock car" en toda tu vida. Tendrás que enfrentarte a los mejores corredores. Y no haces mas que una simple promesa. Después tendrás que cumplirla. Hazlo o mejor cállate.

Eres Cole Trickle, un conductor novato, y estás a punto de entrar en la acción desenfrenada de las carreras "stock car", en la famosa película *"Days of Thunder"*.

Te enfrentarás a 15 pilotos expertos en el Campeonato. Entre ellos están tus más odiados rivales, Rowdy Burns y Russ Wheeler. Ellos son conductores agresivos con gran experiencia, extremadamente duros y difíciles de echar de la pista. A medida que avance el Campeonato, comprueba tus progresos frente a Rowdy y los otros corredores en la pantalla que aparece al final de cada carrera. También verás una pantalla de resultados que muestra las posiciones finales y los puntos obtenidos.

La carreras tienen lugar en siete lugares diferentes (dos de ellas transcurren en Daytona). Cada circuito varía en longitud y trazado, para poner más a prueba tu habilidad. cada carrera está precedida de una ronda previa de clasificación a cuatro vueltas, para determinar la posición de salida. Si no obtienes buenos resultados en la temporada, tus sponsors pueden obligarte a hacer una prueba de tiempo. Si no rebajas el tiempo propuesto por ellos, te abandonarán.

No se sabe de ningún novato como tú que haya ganado un Campeonato. Necesitarás ser un maestro en tácticas como el "slipstream" o el "pipelining" si quieres llegar a alguna parte. Pero incluso aunque llegues a ser un gran conductor no será suficiente con eso. También necesitarás el equipo de mecánicos más rápido, que estará bajo tu control durante las reparaciones. También tendrás que supervisar las ruedas, el combustible y la mecánica, además de planificar tus paradas, pensando detenidamente en las condiciones de la carrera. ¿Estás listo, novato?

EL CAMPEONATO

Eres un piloto novato llamado Cole Trickle, y tu sueño imposible es ganar el Campeonato de ocho pruebas. Después de cada carrera, los conductores reciben puntos de bonificación especiales. El conductor que haya ganado más puntos al final de las ocho carreras es el ganador del campeonato. El sistema de puntuación es el siguiente:

Posición Final	Puntos Conseguidos	Posición Final	Puntos Conseguidos
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121

Posición Final	Puntos Conseguidos	Posición Final	Puntos Conseguidos
7	146	15	118
8	142	16	115

*Si un conductor es el primero en alguna de las vueltas de la carrera, conseguirá 5 puntos adicionales.
*El conductor que ha marchado en cabeza en la mayoría de las vueltas consigue 5 puntos.
Ejemplo: Terminar la carrera en primer lugar y haber sido el primero en la mayoría de las vueltas supone 185 puntos.

La temporada de carreras comienza en Daytona Beach, seguida de Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix, y finalmente, la gran final de nuevo en Daytona Beach. El trazado y longitud de cada carrera difiere, de modo que te conviene consultar la información que se ofrece sobre cada una antes de empezar a competir.

Al final de cada carrera, aparece una pantalla de resultados en la que se muestra la posición de llegada de cada corredor y su puntuación. La pantalla con la situación general del campeonato también aparece después de cada carrera, mostrando los puntos totales acumulados hasta ese momento.

COMPITIENDO EL LA CARRERA "STOCK CAR"

El resto del manual te ofrece la secuencia de las distintas pruebas del juego, informa de cómo conducir y hacer paradas de puesta a punto, explica los instrumentos, y propone interesantes tácticas. Ya puedes subir a tu coche y participar en la primera carrera.

Panel de Instrumentos

Los siguientes instrumentos aparecen en la pantalla durante la carrera, incluyendo las pruebas de clasificación, las carreras frente a frente, y los test contra-reloj.

Indicador de combustible: La barra azul a la izquierda de la pantalla indica tu nivel de combustible actual. Cuando la barra llega a la parte más alta, eso significa que tu depósito está lleno.

Indicador de velocidad: Está situado en el centro de la pantalla, y te da una lectura analógica de tu velocidad en millas por hora. Tu coche es capaz de alcanzar las 200 millas por hora en una recta larga. No obstante, no podrás tomar curvas a esa velocidad. Además, los daños en las ruedas y el motor pueden afectar a tu velocidad punta.

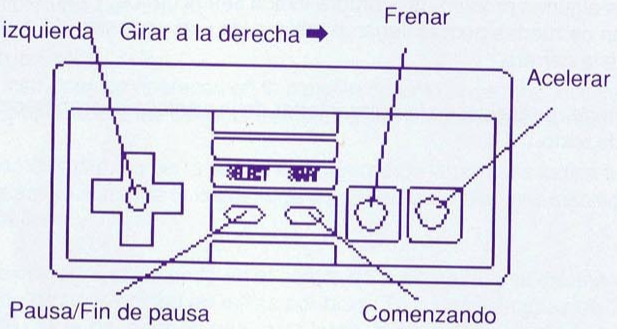
Cuenta-revoluciones: Este indicador te muestra la dureza con que está trabajando el motor. Cuanto más alto, mayor será la cantidad de vueltas que da el motor. Bajará bruscamente al cambiar de marcha, lo que ocurre automáticamente a medida que aceleres.

Indicador de daños: no debes perder de vista este indicador durante una carrera, para saber cuando necesitas hacer una parada de puesta a punto. El indicador de daños es un diagrama del coche situado a la derecha de la pantalla, y el tanque de combustible. Verde indica que la parte en cuestión está bien. Amarillo significa algunos problemas. Púrpura indica serios daños, y rojo peligro. Con un reventón de ruedas podrás llegar al taller, pero una explosión del motor te dejará fuera de la carrera.

Ventana de mensajes: en la parte inferior de la pantalla aparecerán mensajes en forma de texto.

FUNCIONES DE CONTROL DURANTE LA CARRERA

Los siguientes controles son aplicables a todas las modalidades de carrera, incluyendo las pruebas de clasificación, las competiciones frente a frente, y los test contra-reloj.



Mantén pulsado el botón **A** hasta que alcances la velocidad deseada (normalmente el máximo). No necesitas seguir pulsando continuamente el botón **A** para mantener la velocidad adquirida. Sin embargo, los roces con otros corredores, las curvas, y los cambios de marcha pueden reducir tu velocidad, y entonces tendrás que pulsar el botón **A** de nuevo para recuperarla. En relación a los frenos, un ligero toque al botón **B** es suficiente en la mayoría de las circunstancias. No te interesa perder más velocidad de lo estrictamente necesario. **Select** pausa el juego durante la carrera, tanto en las pruebas normales como en las de clasificación, test contra-reloj, y enfrentamiento "frente a frente". No obstante, no puedes parar el juego durante la puesta a punto. Para salir de la pausa, pulsa **Select** de nuevo.

Clasificación

Para determinar tu posición de salida en cada una de las ocho carreras del Campeonato debes correr en las vueltas de clasificación. El mejor tiempo que consigas en una vuelta de las cuatro que realizarás, se compara con los tiempos de otros corredores para determinar las posiciones de partida, aunque tú no verás correr a tus competidores. Necesitarás conseguir la vuelta más rápida para salir el primero en la carrera. Una barra indicadora te mostrará lo que te falta para lograrlo.

Los vehículos comienzan cada carrera en ocho filas de dos coches cada una. Si obtienes la mejor posición, empezarás en la primera plaza de la parte interior del circuito, lo que supone tener la mejor posición posible. Por el contrario, si obtienes la peor clasificación, empezarás en la última fila de la parte exterior, por lo que tendrás que remontar a todo el paquete de corredores si quieres ponerte en cabeza.

Antes de que empieces la carrera de clasificación, verás una pantalla que muestra el trazado de la pista. Un punto blanco se mueve por ella indicando tu posición actual. Cuando estés listo para empezar, pulsa el botón **A**.

PANTALLA MOSTRADA ANTES Y DURANTE LA CLASIFICACION

Trazado de la prueba/Posición actual: El trazado de la prueba de clasificación se muestra antes de comenzar. Un punto blanco que se mueve por la pista indica tu posición. Desde esta pantalla, pulsa **A** cuando estés listo para comenzar.

Vista de la pista: Esta es la parte de la pantalla que requiere más atención. Muestra el coche, visto desde atrás. Durante la clasificación (y los test contra-reloj), tu coche es el único vehículo en la pista.

Indicador de Vueltas: El recuadro en el lado derecho de la pantalla muestra el número de la vuelta que estás haciendo. Antes de cada carrera, correrás en las vueltas de clasificación. La vuelta más rápida se usa para determinar la posición de partida en la prueba.

Tiempo de la Vuelta: Debajo del indicador de vueltas, aparece el tiempo empleado en la vuelta que estás realizando.

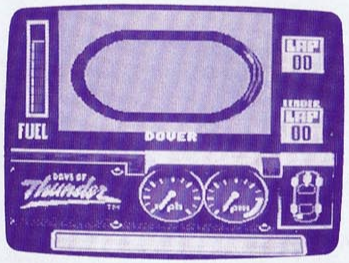
Indicador de la Mejor Vuelta: Debajo del Indicador de Tiempo, se muestra el tiempo de tu mejor vuelta.

COMIENZA LA CARRERA

Después de completar las vueltas de clasificación, verás un plano general del trazado de la prueba, así como importante información sobre la pista, incluyendo el número de vueltas a realizar. La longitud y la forma del trazado varian en cada prueba del campeonato. De nuevo, un punto blanco indica tu posición en la pista durante las vueltas de calentamiento.

Esta vez sí verás la los otros corredores, indicados con un punto azul. Cuando estés listo, pulsa el botón **A**. Si no lo haces, la carrera empezará automáticamente cuando se complete una vuelta.

PANTALLA MOSTRADA ANTES Y DURANTE LA CARRERA



Trazado de la pista/Posición de comienzo: La forma y el nombre de la pista que se va a correr aparece antes de comenzar la carrera. Tu posición de partida se indica con un punto blanco. Los puntos azules, como ya hemos indicado, representan a los demás corredores. Pulsa el botón **A** cuando estés listo para comenzar.

Vista de la Pista: Esta parte de la pantalla muestra tu coche, la carretera, y los competidores. Tu coche se diferencia fácilmente de los demás por su color distintivo (si llegas lo bastante lejos, cambiará durante el campeonato). Obviamente, tu coche es el único que responde a tus controles.

Indicador de Vueltas: El recuadro marcado con la palabra "LAP" en la parte superior derecha te indica la vuelta que estás corriendo..

Indicador de posición: Debajo del indicador de vueltas, puedes ver la posición que ocupas en ese momento de la carrera.

TEST DE BAJO RENDIMIENTO

Si no consigues buenos resultados, tus sponsors pueden impacientarse. Al fin y al cabo. ¡Ellos ponen el dinero! Para demostrar lo que vales, te exigirán que hagas una prueba contra-reloj. Esta prueba es similar a la clasificación, aunque esta vez tendrás que conseguir un tiempo menor al que te propongan para continuar participando. Ten en cuenta que este test será más duro cuantas más carreras del campeonato se hayan corrido. Por ello, te interesa pasarlo al principio.

PUESTA A PUNTO

Las paradas de puesta a punto son criticas. En general, debes hacer las menos posibles, y cuando las hagas, terminarlas en el menor tiempo posible.

En una parada, puedes cambiar una, dos, tres o cuatro ruedas, reparar el motor, y repostar combustible. No tienes que realizar todas estas funciones, sino sólo las que necesites, pues cada segundo que pierdas te puede costar muy caro. Cada vez que un coche te pasa mientras estás en el taller, suena una campana.

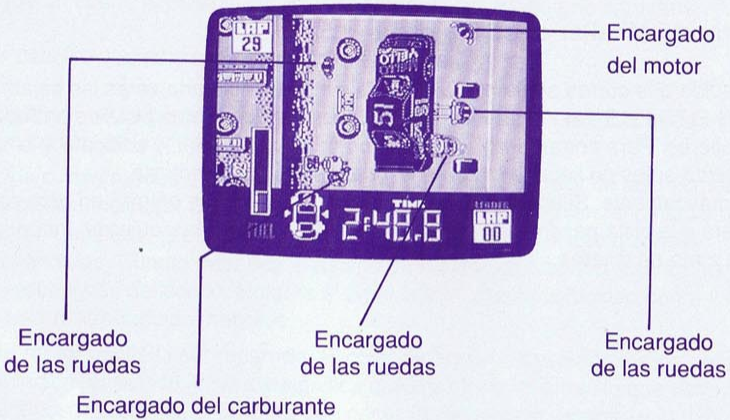
Hay cuatro razones para entrar en el taller:

1) La barra azul situada a la izquierda del panel indica que te estás quedando sin combustible.
2) Una o más ruedas están dañadas. Echa un vistazo al color de las mismas en el gráfico indicador de daños. El verde indica que están bien, el amarillo que están gastadas, el púrpura que están muy gastadas, y el rojo que están reventadas. Cuanto peor sea el estado de tus ruedas, menores serán las prestaciones del coche. Notarás el desgaste en que la velocidad punta y la maniobrabilidad son menores.
3) Tu motor necesita ser reparado. El color del motor en el diagrama de daños te indica su estado. El verde significa que está bien, el amarillo que tiene algunos problemas, el púrpura que necesita reparación urgente, y el rojo que está a punto de explotar.
4) El tanque de combustible ha sido dañado y pierde líquido. Consulta el indicador de daños. Verde significa que está en buenas condiciones, y el amarillo, púrpura y rojo indican progresivamente la gravedad de los daños.

Entrando al taller desde la pista

A medida que corres por la pista, en cada vuelta completada verás las palabras "PITS PITS PITS" en la parte izquierda. Este área sirve como pista de entrada a los talleres. Para entrar al tuyo, pulsa el botón **B** para frenar, y colócate a la izquierda antes de llegar a la zona de Talleres. Tu coche entrará automáticamente. Si no has frenado lo suficiente, tu coche entrará en esta zona y volverá a la pista pasando de largo. Si no te desplazas a la izquierda, no entrarás en la zona de talleres.

Presentación de pantalla durante una parada



Area de taller: Este área muestra tu coche, los cinco miembros de tu equipo de mecánicos, gatos hidráulicos a ambos lados del coche, y ruedas de repuesto.

Indicador de Combustible: El gráfico azul situado a la izquierda indica el nivel de combustible. Cuando activas al encargado del combustible para llenar el tanque, el gráfico azul subirá hasta que desactives a este mecánico (pulsando el botón **A**) o hasta que el tanque está lleno.

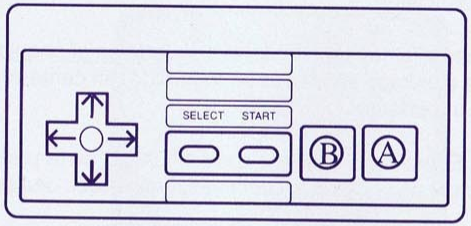
Cronómetro: En esta pantalla hay un cronómetro situado en el ángulo inferior izquierdo, que muestra el tiempo empleado en la parada, en centésimas de segundo. El tiempo es importante.

Indicador de Posición: El recuadro indicado como "PLACE" en la parte inferior, muestra tu posición actual en la carrera. Cada vez que pierdes una plaza, suena una campana.

Indicador de vueltas: A la derecha del recuadro anterior, puedes ver la vuelta que estás realizando.

Indicador de daños: El indicador de daños es un diagrama del coche situado a la derecha de la pantalla. Muestra el estado del motor, las ruedas y el tanque de combustible. El verde indica buen estado, el amarillo regular, el púrpura mal estado, y el rojo peligro.

Funciones de control en el taller



A Activa un mecánico seleccionado, para que realice la tarea correspondiente a su posición.

B Cada vez que lo pulses, la selección pasará a un nuevo mecánico.

Select Lanza el coche fuera de la zona de taller y lo devuelve a la carrera.

⬆ ⬅ ➡ ⬇ Mueve al mecánico seleccionado en la dirección deseada.

Una vez que has alcanzado el taller, tendrás que seleccionar, maniobrar y poner en acción a los miembros de tu equipo. Esta es una muestra del proceso:

Cambiar ruedas

1) Pulsa **B** hasta que el encargado de las ruedas en el centro parpadee.
2) Pulsa el bloque de control a la derecha hasta que dicho miembro del equipo esté sobre el gato mecánico situado a la izquierda del coche.
3) Pulsa el botón **A** y pulsa a la derecha el bloque de control para subir el coche. Un mecánico sólo puede cambiar las ruedas de su lado. No se pueden cambiar ruedas sin haber levantado el coche por el lado correspondiente.
4) Pulsa el bloque de control hasta que parpadee el encargado de las ruedas situado más hacia arriba.
5) Pulsa el bloque de control para mover a dicho mecánico a la parte delantera izquierda del coche.
6) Pulsa el botón **A** para que proceda a cambiar la rueda.
7) Pulsa el botón **B** hasta que el encargado de las ruedas de la parte central parpadee, y repite los pasos 5 y 6 para cambiar la rueda trasera. Los dos mecánicos pueden cambiar a la vez las dos ruedas, sin esperar cada uno a que acabe el otro.
8) Pulsa el botón **B** hasta que parpadee el mecánico de la parte central, y pulsa el botón **A** para bajar el coche.
9) Selecciona a uno de los miembros del equipo con el botón **B** y usa el bloque de control para moverlo sobre el gato del lado derecho.

10) Pulsa el botón **A** y pulsa a la izquierda para subir el lado derecho del coche. Etonces, cambia las ruedas del lado derecho por el mismo procedimiento descrito para el lado izquierdo.

Reparación del Motor

1) Con el lado derecho del coche levantado, pulsa el botón **B** hasta que el encargado del motor (en la parte superior derecha de la pantalla) parpadee.
2) Pulsa a la izquierda en el bloque de control, hasta que el mecánico se coloque en la parte delantera derecha del coche.
3) Pulsa el botón **A** para hacer que éste comience a trabajar. Cuanto más tiempo esté reparando, mejor quedará tu motor. Cuando el color del motor en el indicador de daños sea verde, entonces estará totalmente reparado.
4) Si no pulsas el botón **A** para detener al mecánico, éste seguirá su trabajo hasta que el motor esté totalmente reparado.

Repostar Combustible

1) Pulsa el botón **B** hasta que el encargado del combustible (el que tiene la bomba de combustible en la parte posterior) parpadee. Recuerda que no puedes repostar si el coche está alzado.
2) Pulsa a la derecha en el bloque de control hasta que el mecánico se coloque en la parte posterior izquierda del coche.

3) Pulsa el botón **A** para empezar a llenar el tanque. Cuanto más tiempo estés realizando esta tarea, más se llenará el depósito, como se indica en el gráfico situado sobre el cronómetro.
4) Una vez que el tanque está lleno, el mecánico se detendrá automáticamente. Si no necesitas llenar el depósito, pulsa **A** o **B** para parar.

Recuerda que debes levantar el coche por un lado antes de que otro mecánico pueda cambiar una rueda de ese mismo lado. Cualquiera de los tres encargados de las ruedas puede levantar el coche o cambiar un neumático. También se debe levantar el lado derecho del coche para reparar el motor.

El vehículo no puede estar alzado al repostar. Recuerda también que un miembro de la tripulación debe estar en su posición correcta para hacer su tarea al pulsar el botón **A.** En caso contrario, sonará un zumbido de aviso. Por ejemplo, si un encargado de las ruedas no está correctamente centrado en la rueda que va a cambiar, no podrá hacer su trabajo.

Puedes usar el botón **A** y **B** para detener el proceso de reparación del motor o llenado del depósito. Esto es útil cuando, por ejemplo, no necesitas tener el tanque lleno para acabar la carrera. En ese caso deja que el tanque se llene un poco y pulsa **A** o **B** para detener el proceso y no perder más tiempo.

Saliendo del Taller

Asegúrate de que todo el equipo ha dejado el coche y pulsa **Select**. El coche no puede estar alzado, y los encargados del motor y el combustible no pueden estar trabajando.

Tácticas de Carrera

Unos consejos sobre las técnicas que te permitirán tener más posibilidades de éxito. Las maniobras de *Side-slamming, Pipeline,* y *Slipstreaming* te pueden dar ese punto que necesitas para ganar.

Side-slamming: Cortar el paso y desplazar a otros coches es una táctica legitimo en este juego. Por supuesto, este estilo agresivo puede provocar que te estrelles, y que dañes tu vehículo.

Pipeline: Los peraltes son un excelente camino. El problema es que todo el mundo sabe que saliendo al peralte y volviendo después a la pista se obtiene un mejor efecto centrifugo. Tendrás que ajustar tu posición para usar esta posibilidad. Esta es la táctica más eficiente en las curvas.

Slipstreaming: Si tu coche se coloca en la estela de otro vehículo que se mueve con rapidez, te beneficias del aire que va cortando y ahorras combustible. Además puedes acelerar más de lo normal cuando sales de la estela. Le mejor manera de rebasar a un vehículo es colocarte detrás de su estela, y beneficiarte de este poder de aceleración para superarle.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Printed in Japan